

## DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF DARI GADGET UNTUK PERKEMBANGAN ANAK BALITA

**Dani Matalatta**

[Dani.matalatta@raharja.info](mailto:Dani.matalatta@raharja.info)

### **Abstrak** (*Font Times New Roman 14*)

Gadget merupakan suatu peralatan hasil dari perkembangan teknologi yang memiliki peranan yang sangat besar untuk perkembangan zaman. Gadget selain memiliki fungsi yang cukup besar, juga memiliki dampak buruk yang besar bagi perkembangan anak terutama anak yang berusia dibawah lima tahun. Saat ini orang tua harus memikul beban pertanggungjawaban terhadap waktu yang digunakan anak untuk bermain gadget itu sendiri. Karena peran orang tua sangat besar dalam proses perkembangan anak. Karena gadget dapat menyita waktu belajar, sosialisasi anak dengan teman-temannya, dan juga dapat menurunkan kemampuan alat-alat vital yang sering terpapar radiasi dari gadget itu sendiri. Sebagai contoh, menurunnya kemampuan penglihatan karena terpapar radiasi cahaya secara terus menerus. Secara nyata gadget memiliki peran yang cukup besar akan tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa gadget juga berdampak buruk. Harus memiliki manajemen yang cukup baik dalam penggunaan gadget itu sendiri.

*Kata Kunci: gadget, balita, orang tua.*

### **Pendahuluan**

kita selaku orang tua atau orang di sekeliling dari anak balita harus bisa memposisikan diri dengan baik sebab anak balita itu rentan mengikuti apa yang di lakukan oleh orang

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2008-2019 [ilmuti.org](http://ilmuti.org)

Seluruh dokumen di [ilmuti.org](http://ilmuti.org) dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari [ilmuti.org](http://ilmuti.org)

di sekitarnya. jadi gadget boleh di perkenalkan kepada anak balita tapi harus ada batasnya. karena gadget sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang dari balita.

## Pembahasan

Kini pengguna gadget mulai merambah ke anak-anak. Pemandangan ini umum terjadi dimana-mana, bahkan seringkali terlihat si Kecil asik bermain dengan gadget-nya saat makan bersama keluarga. Si Kecil tampak jauh lebih fokus dengan gadget. dan lebih memilih bermain dengan berbagai *gadget* - handphone/smartphone - dibandingkan dengan permainan-permainan anak pada umumnya.

Dari sebuah survei yang dilakukan *Northwestern University* pada 2.300 orang tua yang memiliki anak-anak balita hingga usia 8 tahun, periset menemukan sekira 78% orang tua tidak memperlakukan penggunaan gadget pada anak-anaknya dan 59% mengatakan tidak khawatir anaknya menjadi 'pecandu' *gadget*. Survei tersebut juga mencatat yang menjadi kekhawatiran utama orang tua tersebut adalah dampak negatif gadget terhadap aktivitas fisik anak. Lebih dari 60% orang tua mengatakan, bila anak-anak sedang asyik bermain dengan video games, mereka menjadi kurang aktif bergerak, begitu pula saat menonton televisi, bermain komputer dan handphone. Ellen Wartella selaku direktur *Northwestern Center* bagian Media and Human Development menyatakan selain khawatir akan dampak negatif gadget terhadap berkurangnya aktivitas fisik, orang tua tersebut juga khawatir dengan kesehatan, keamanan, dan nutrisi anak-anak mereka.

Terkait penggunaan *gadget*, dokter anak Roy Samuel di *Steven and Alexandra Cohen Children's Medical Center of New York* khawatir akan meningkatnya angka prevalensi kegemukan (obesitas) pada anak. Dampak kurang baik akibat kontribusi terbesar perkembangan teknologi pada perkembangan anak adalah semakin 'terbius'-nya anak untuk duduk diam bermain dengan gadget selama berjam-jam dibandingkan dengan bermain aktif di luar atau di dalam ruangan. "Anak perlu belajar secara aktif, bukan hanya pasif," tukasnya.

Para ahli menyarankan, orang tua perlu menunggu anak hingga usia pra-sekolah untuk mengenalkan gadget. Menurut Dr. Carolyn Jaynes, perancang proses belajar pada *Leapfrog Enterprises* mengatakan, anak usia di bawah 2 tahun, perlu belajar dari pengalaman dan interaksi di dunia nyata untuk membantu proses tumbuh kembangnya kelak.

Seiring dengan kemajuan teknologi, cepat atau lambat, anak akan siap untuk menerima gadget asalkan di bawah pengawasan orang tua. Pada lingkungan yang selalu penuh

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2008-2019 [ilmuti.org](http://ilmuti.org)

Seluruh dokumen di [ilmuti.org](http://ilmuti.org) dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarluaskan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari [ilmuti.org](http://ilmuti.org)

pengawasan tersebut, anak usia 4-5 tahun sudah bisa aktif belajar dari gadget. Hal ini dikemukakan oleh Jeannie Galindo, *Manatee County School District* di Florida. Bila anak tidak di bawah pengawasan orang tua, dianjurkan sebaiknya orang tua menunggu anak hingga berusia 11-13 tahun ketika memberikan gadget, baik smartphone maupun tablet. Selain itu, pembatasan waktu bermain dengan gadget juga perlu dilakukan. Anak usia 4-5 tahun, sebaiknya dibatasi tidak lebih dari 30 menit. Sedangkan anak usia 6-7 tahun berikan waktu 1 jam saja sudah cukup.

*Gadget* tidak selalu berdampak buruk terhadap anak karena dapat membantu menstimulasi imajinasi, membantu memperbaiki kemampuan mendengar, mempelajari suara-suara dan bicara, serta dapat membantu daya pikir strategi anak. Asalkan kesemuanya ini di bawah pengawasan orang tua.

## Penutup

Demikian artikel ini saya buat agar dapat berguna bagi saya sendiri dan juga pembacanya. saya selaku penulis sangat mengharapkan saran yang membangun agar artikel ini dapat menjadi artikel yang baik dan juga bermanfaat.

Jadi, mari kita jaga anak balita kita maupun yang ada di sekitar kita agar tidak salah dalam menggunakan gadget. karena gadget sangat berpengaruh dalam proses tumbuh kembangnya balita.

## Referensi

[ibudanbalita.com/artikel/plus-minus-gadget-bagi-si-kecil](http://ibudanbalita.com/artikel/plus-minus-gadget-bagi-si-kecil)

[hipwee.com/list/pengaruh-positif-gadget-terhadap-anak](http://hipwee.com/list/pengaruh-positif-gadget-terhadap-anak)

[terknologimasakini.blogspot.com/2016/03/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan](http://terknologimasakini.blogspot.com/2016/03/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan)

[bangsaonline.com/berita/34453/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-gadget](http://bangsaonline.com/berita/34453/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-gadget)

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2008-2019 [ilmuti.org](http://ilmuti.org)

Seluruh dokumen di [ilmuti.org](http://ilmuti.org) dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari [ilmuti.org](http://ilmuti.org)

## Biografi



Perkenalkan nama saya dani matalatta saya salah satu dari mahasiswa di perguruan tinggi tangerang, saya angkatan tahun 2016.

Terimah kasih sudah membaca artikel saya.

Ig : dhany-syssco

fb: dhany Madrid

**ilmuti**  
ilmu teknologi informasi

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2008-2019 [ilmuti.org](http://ilmuti.org)

Seluruh dokumen di [ilmuti.org](http://ilmuti.org) dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari [ilmuti.org](http://ilmuti.org)